

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran seharusnya memberikan suasana yang menarik untuk mencapai hasil yang maksimal. Iklim belajar yang menarik akan menciptakan situasi belajar atau iklim kelas aktif, konstruktif, kooperatif, dan kolaboratif. Dengan suasana yang menarik siswa mampu secara efektif dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam UU Sisdiknas tahun 2001, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Jumali dkk., 2008: 21).

Komponen pendidikan meliputi guru, siswa, materi, sarana, dan prasarana pendidikan. Proses pendidikan terjadi apabila antar komponen pendidikan yang ada di dalam upaya pendidikan tersebut saling berhubungan secara fungsional dalam suatu kesatuan terpadu. Dalam suatu proses pendidikan, guru dan juga siswa memiliki tujuan pendidikan tertentu yang hendak dicapai untuk kepentingan siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, di samping ada berbagai sumber yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa untuk memperkaya isi pendidikan, guru juga menggunakan metode dan alat pendidikan, yang kesemuanya menunjang pencapaian tujuan pendidikan yang dimaksud (Prastowo, 2013: 21).

Masalah yang ditemukan dalam pembelajaran selama ini adalah lemahnya guru pada proses kegiatan pembelajaran dalam hal memberikan abstraksi dan ilustrasi, mengorganisasikan kelas, memotivasi siswa, layanan pengalaman belajar, serta pemberian, dan evaluasi tugas-tugas siswa. Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi masih sangat rendah dan

guru cenderung menggunakan cara mengajar konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya. Tentu pembelajaran konvensional tersebut bukan satu kesalahan, tetapi kalau terus-menerus dipakai maka dapat dipastikan suasana pembelajaran berjalan secara monoton tanpa ada variasi. Sehingga siswa menjadi kurang aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan proses pembelajaran yang kurang menarik, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga masih banyak siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM. Hasil belajar adalah salah satu indikator sukses tidaknya suatu pembelajaran. Apabila hasil belajar siswa itu baik maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran itu sukses, begitupun sebaliknya. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar pada siswa kelas V di SD N Kestalan No. 05 dinilai masih kurang. Diketahui rata-rata hasil UAS dari siswa kelas V hanya 62,8. Proses pembelajaran terkesan monoton karena dalam pembelajaran hanya ada ceramah dari guru. Pembelajaran terlihat kaku dan kurang menarik. Dari situasi inilah penerapan penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi dibutuhkan guru dalam pembelajaran.

Mengajar adalah membuat hasil belajar dapat tercapai (Munthe, 2009: 53). Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang tentunya harus memperhatikan kondisi dari unsur-unsur pembelajaran itu sendiri. Saat pembelajaran disampaikan secara menarik maka siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal inilah yang membuat siswa lebih mudah untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diinginkan.

Kegiatan belajar mengajar dalam kurikulum 2013, menekankan siswa sebagai subjek dalam belajar. Dalam kurikulum 2013 menganut pendekatan saintifik, proses belajar siswa mengenal tahap-tahap antara lain mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membuat jejaring. Materi pembelajaran disesuaikan dengan keadaan lingkungan nyata di sekitar siswa. Dengan pembelajaran yang konkret/ nyata diharapkan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Dalam Kurniasih Imas dan Berlin Sani (2014: 43) disebutkan ada

beberapa model atau metode pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan tentunya dapat dijadikan acuan pada proses pembelajaran di kelas untuk kurikulum 2013, salah satunya adalah permainan (*game*) yang berguna untuk membentuk kesan dramatis yang jarang peserta didik lupakan. Permainan akan membangkitkan energi dan keterlibatan belajar peserta didik. Strategi yang dapat diterapkan antara lain: tebak gambar, tebak kata, tebak benda dengan stiker yang ditempel di punggung lawan, teka-teki, sosiodrama, dan bermain peran.

Melihat peran yang begitu vital, maka menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien adalah sebuah keharusan. Dengan harapan proses belajar mengajar akan berjalan menyenangkan dan tidak membosankan. Dari bermacam-macam strategi pembelajaran, strategi bermain peran atau *role playing* lebih menarik untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Makna dari kata bermain itu sendiri akan lebih menyenangkan bagi siswa dari pada istilah belajar. Selain aspek kognitif yang ditingkatkan, aspek afektif dan psikomotorik pada anak juga berkembang melalui interaksi dalam pembelajaran bermain peran. Bermain peran masuk dalam kategori simulasi selain dari psikodrama, sosiodrama dan permainan. Ramayulis (2005: 314) menyatakan bahwa simulasi ialah suatu usaha untuk memperoleh pemahaman akan hakekat dari sesuatu konsep atau prinsip, atau suatu ketrampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan, dalam situasi tiruan. Sehingga dengan demikian individu yang bersangkutan akan mampu menghadapi kenyataan yang mungkin terjadi. Siswa dilatih untuk bisa merasakan apa yang bisa dirasakan orang lain, melalui bermain peran atau memerankan perilaku orang lain (Kamulyan, 2012: 65).

Banyak sekali strategi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, yang lebih menekankan pada pengalaman belajar kreatif dalam penyampaiannya. Berpijak dari latar belakang yang sudah diutarakan tersebut timbul pemikiran untuk mengetahui

lebih dalam dengan melakukan penelitian yang mengambil judul “*Pengaruh Strategi Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Siswa Kelas V SD N Kestalan No. 05 Surakarta Tahun 2014/ 2015*”.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan strategi konvensional dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.
2. Motivasi dan semangat belajar siswa masih rendah.
3. Penggunaan strategi bermain peran diharapkan dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran.
4. Suasana pembelajaran di kelas kurang menarik bagi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memudahkan operasional dan mengakhiri kesalahpahaman serta tidak terlalu meluasnya permasalahan, maka dalam penelitian ini dibatasi masalah sebagai berikut :

1. Subjek Penelitian

Siswa kelas V SD N Kestalan No. 05 Surakarta tahun 2014/2015.

2. Objek Penelitian

Hasil belajar kognitif siswa kelas V SD N Kestalan No. 05 Surakarta tahun 2014/2015 dengan strategi bermain peran.

3. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran dengan strategi bermain peran pada Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Subtema Tubuh Manusia.

D. Rumusan Masalah

Adapun dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh penerapan strategi bermain peran terhadap hasil belajar Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan siswa kelas V di SD N Kestalan No. 05 Surakarta tahun 2014/ 2015 ?
2. Seberapa besar pengaruh penerapan strategi bermain peran terhadap hasil belajar Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan siswa kelas V di SD N Kestalan No. 05 Surakarta tahun 2014/ 2015?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Ada tidaknya pengaruh penerapan strategi bermain peran terhadap hasil belajar Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan siswa kelas V di SD N Kestalan No. 05 Surakarta tahun 2014/ 2015.
2. Seberapa besar pengaruh dari penerapan strategi bermain peran terhadap hasil belajar Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan siswa kelas V di SD N Kestalan No. 05 Surakarta tahun 2014/ 2015.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi peneliti bermanfaat untuk menentukan upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.
 - b. Menemukan alternatif solusi untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Guru dapat memperbaiki proses pembelajaran.
 - 2) Guru dapat meningkatkan kompetensi professional.
 - 3) Guru mampu mengelola kelas sehingga tercipta suasana kelas yang hidup.

- 4) Guru memperoleh gambaran penerapan strategi bermain peran dalam upaya peningkatan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran bagi siswa di kelas.

b. Bagi Siswa

- 1) Melalui penggunaan strategi bermain peran, menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.
- 2) Melalui penggunaan strategi bermain peran, siswa mempunyai minat belajar yang tinggi sehingga mampu berkonsentrasi penuh dalam memahami materi.

c. Bagi Sekolah

Melalui penggunaan strategi bermain peran

- 1) Dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah.
- 2) Peningkatan kompetensi professional bagi guru.
- 3) Perbaikan proses dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Penelitian Berikutnya

Diharapkan dapat memberi sumbangan positif bagi penelitian berikutnya untuk dapat dilanjutkan agar dapat tercipta hasil penelitian yang dapat berguna bagi proses pembelajaran di sekolah.